

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

MUHAMMAD FATHUL HUDA ANSORI
L 200 120 019

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IQRO BAGI ANAK
SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

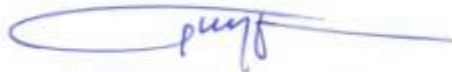
PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MUHAMMAD FATHUL HUDA ANSORI
I. 200.120.019

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.
NIK. 19610722 1985031003.

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK SEKOLAH
DASAR BERBASIS ANDROID**

OLEH
MUHAMMAD FATHUL HUDA ANSORI

L. 200 120 019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Kamis, 27 Oktober 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom. (.....) (Ketua Dewan Penguji)
2. Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng. (.....) (Anggota I Dewan Penguji)
3. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T. (.....) (Anggota II Dewan Penguji)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

Ketua Program Studi
Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK: 970

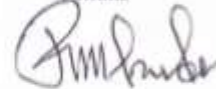
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi sini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 17 Oktober 2016

Penulis



MUHAMMAD FATHUL HUDA ANSORI

1. 200 120 019



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-IL3/INF-FKI/I/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD FATHUL HUDA ANSORI
NIM : L200120019
Judul : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BAGI
ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 31 Oktober 2016

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id


media member 2018 | laporan member 10/2/2018 2018 | perancangan media pembelajaran iqr

turnitin 17%

Match Overview

1	qnsu.npa.ac.id	2%
2	cdonella.pelita.ac.id	2%
3	www.ums.ac.id	2%
4	pengembangan.com	2%
5	id.scribd.com	1%
6	www.donella.org	1%
7	www.muslimah.net	1%
8	qnsu.ac.id	<1%

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IQR BAGI ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID



PERKASAMUIH

Surabaya sebagai salah satu kota yang memiliki Program Studi Studi
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Dik:

KELOMPOK 10012018001
10012018002

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BAGI ANAK SEKOLAH DASARBERBASIS ANDROID

Abstrak

Iqra adalah panduan sederhana yang terdiri dari jilid 1 sampai 6 untuk mempermudah belajar membaca Al Quran dengan cepat dan praktis. Iqra merupakan panduan langkah demi langkah dalam mengenal huruf Al Quran dari mengenal huruf sampai rangkaian huruf yang sederhana sampai yang kompleks. Perkembangan teknologi khususnya pada Smartphone adalah sangat pesat, apalagi dengan munculnya smartphone yang berbasis android yang mengakibatkan menurunnya ketertarikan anak sekolah dasar terhadap iqra sebagai media belajar. Android menjadi teknologi yang dipakai dalam pembuatan media pembelajaran Iqra yang efektif dan membangkitkan motivasi belajar sekolah dasar yang berisi huruf hijaiyah dan suara. Aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) meliputi antara lain analisa kebutuhan, perancangan, pembuatan, pengujian, dan implementasi. Pembuatan aplikasi menggunakan software android studio sebagai buat aplikasi di *smartphone* android dan Construct 2 untuk pembuatan dan mengolah data. Aplikasi ini menyertakan latihan soal untuk menambah pemahaman pengguna dalam memahami huruf hijaiyah dan bacaan dalam jilid 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 hasil aplikasi penelitian ini dapat dijalankan pada sistem android 4.0.3 (IceCreamSandwich) keatas.

Kata Kunci :Anak SD, Android, Iqro

Abstract

Iqra is the simple alloy that consisting of 1 to 6 volumes to facilitate the learning to read Al Qur'an with practical and quickly. Iqro is step by step guide to recognizing the latters of Al Qur'an from the simple latters to the complex latters. The technological developments especially in the smartphone is very rapid, more over with the emergency of smartphone based on android which resulted in a decrease the interest in School Children to iqro as medium of learning. Android became a technology that used as an effective media learning iqro and raise that motivation to study for School Children, which contains letters and sound hijaiyah. This application using SDLC (*System Development Life Cycle*) methods which includes several stages, the several stages are needs analysis, design, testing and implementation. The making of this application is using android software studio as an application on android smartphone and construct 2 for the manufacture and processing data. In this application is included exercise to increase the understanding of the user to comprehend the latter hijaiyah and the reading material of volumes 1,2,3,4,5 and 6. The results application of this study can be run android operating system 4.0 .3 (Ice Cream Sandwich) upwards.

Keywords : Android, Iqro, School Children

1. PENDAHULUAN

Iqra adalah panduan sederhana yang terdiri dari jilid 1 sampai jilid 6 untuk mempermudah belajar membaca Al-Quran dengan cepat dan praktis. Iqra merupakan panduan langkah demi langkah dalam mengenal huruf Al-Quran dari mengenal huruf sampai rangkaian huruf yang sederhana sampai yang kompleks.

Pendidikan agama harus diterapkan dari taman kanak – kanak hingga dewasa. Salah satu pokok bahasan mengenai pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci. Dalam Islam, yang menjadi pedoman hidup adalah Al Qur'an. Huruf yang digunakan dalam Al Qur'an adalah huruf Arab, sehingga sebagai orang Indonesia akan menemui kesulitan untuk mempelajarinya, kecuali apabila diajarkan sejak duduk di sekolah dasar untuk mempelajari iqra. Pada kenyataannya, anak-anak Indonesia yang mayoritas beragama Islam, banyak dari mereka yang buta huruf hijaiyah, tidak mengerti bagaimana membaca huruf Al Qur'an.

Supriyono (2012) dalam jurnalnya yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Andorid” Perkembangan teknologi khususnya pada *Smartphone* adalah sangat pesat, apalagi dengan munculnya smartphone yang berbasis android yang mengakibatkan menurunnya ketertarikan anak usia dini terhadap iqra sebagai media belajar. Android menjadi teknologi yang dipakai dalam pembuatan media pembelajaran Iqra yang efektif dan membangkitkan motivasi belajar anak usia dini yang berisi huruf hijaiyah dan suara. Perkembangan komunitas pembaca Al Qur'an membuat pemeriksaan Al Qur'an melalui smartphone semakin diperlukan dan sistem ini dapat mengenali ucapan bacaan Al Qur'an pengguna dan memeriksa kebenarannya berdasarkan aturan tajwid yang berlaku.

Nugroho (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Kebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect” mengungkapkan bahwa banyak metode belajar yang telah digunakan dan semuanya mengacu pada salah satu prinsip yaitu mudah diingat dan diterima oleh anak-anak tunagrahita. Salah satu metode yang digunakan dalam proses anak-anak tunagrahita menggunakan media game, media ini dapat meningkatkan dan menarik minat proses belajar. Model pembelajaran yang dipakai disekolah sudah bagus untuk membantu dan menunjang

perkembangan pola pikir anak-anak tunagrahita. Penggunaan e-learning dapat dipakai sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

Hendra (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Rancang Bangunan Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android” mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti ponsel berbasis android. Iqra adalah salah satu metode yang digunakan untuk belajar membaca Alquran. Iqra android adalah aplikasi yang dibuat sebagai dasar membaca Alquran yang interaktif dan komunikatif.

Li Ma (2015) dalam jurnal internasionalnya berjudul “*Research and Development of Mobile Application for Android Platform*” mengungkapkan bahwa Android sebagai pengembangan dari hardware mobile semakin baik, indeks kinerja jauh lebih tinggi dari persyaratan yang sebenarnya dari konfigurasi *software*. fitur telepon lebih tergantung pada perangkat lunak. Sebagai sistem operasi Android semakin populer, aplikasi berbasis Android SDK menarik lebih banyak perhatian. Tapi sekarang, beberapa antarmuka aplikasi Android terlalu rumit, pop-up iklan adalah terlalu banyak dan fungsi ini terlalu tunggal, ini menyebabkan beberapa ketidaknyamanan kepada pengguna. Artikel ini menyajikan aplikasi dengan menghilangkan redundansi. Tiga jenis aplikasi yang dikembangkan berbasis Java dan SDK Android Weibo klien, pemutar video dan audio player.

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan mengembangkan Perancangan Media Pembelajaran Iqro Bagi Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Sehingga memudahkan guru atau orang tua untuk mendidik anak-anak untuk belajar dan membaca Al Qur'an dan menjadi metode pembelajaran yang efektif.

Perancangan media pembelajaran ini memiliki konten dan fitur yang hampir sama yang ada di *playstore*, keunggulannya media pembelajaran ini terdapat suara setiap huruf hijaiyah iqro 1 sampai iqro 6 setiap di tekan dan ada latihan soal untuk menguji anak sekolah dasar.

Media pembelajaran ini menggunakan editor android studio yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman XML (*Extensible Markup Language*) dan java. Pengembangan media pembelajaran ini di android studio dengan konten dan fitur berbasis *Gradle* dan dapat mem-build multiple apk.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menjadi tujuan utama penelitian adalah membaca iqro yang benar untuk anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang kualitatif dengan menggunakan kuisioner terbuka. Untuk menganalisa dalam penelitian ini menggunakan deskriptif naratif yaitu mengurutkan dan menceritakan data yang diperoleh dari anak-anak sekolahh dasar.

2.1 Analisa Kebutuhan

2.1.1 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk menghindari adanya peyimpangan pokok masalah agar penelitian mudah dan lebih terarah dalam pembahasan sehingga penelitian akan dicapai dengan maksimal. Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran ini bersifat *offline*.
2. *Platform* android digunakan sebagai pengembang aplikasi.
3. Aplikasi ini akan dirancang meliputi huruf hijaiyah dan suara.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan Android Studio.

2.1.2 Metode Perancangan

Metode perancangan ini menggunakan perancangan proses dan perancangan interface untuk medi pembelajaran ini menggunakan android studio.

2.1.3 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

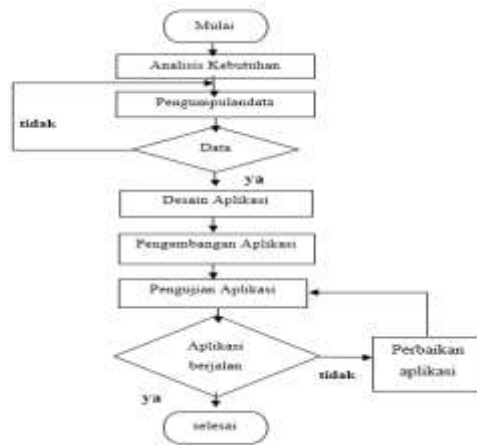
Metode observasi ini digunakan untuk memperoleh pencatatan dan pengumupulan data yang dibutuhkan waktu penelitian. Waktu dan tempat dalam melakukan penelitian di mulai pada bulan juni 2016 sampai oktober 2016 di sekolah dasar negeri 02 trosemi.

b. Kepustakaan

Kepustakaan ini digunakan sebagai proses pengumpulan data dan informasi dengan melakukan pengumpulan bahan yang dibutuhkan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian.

c. Alur Penelitian

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan alur penelitian dengan menggunakan metode penelitian SDLC (System Cycle Life Cycle) dengan model *waterfall*. SDLC adalah beberapa suatu urutan proses dalam pengembangan dan perancangan media pembelajaran ini dengan sistem. Berikut aliran perancangan media pembelajaran sebagai berikut ini :

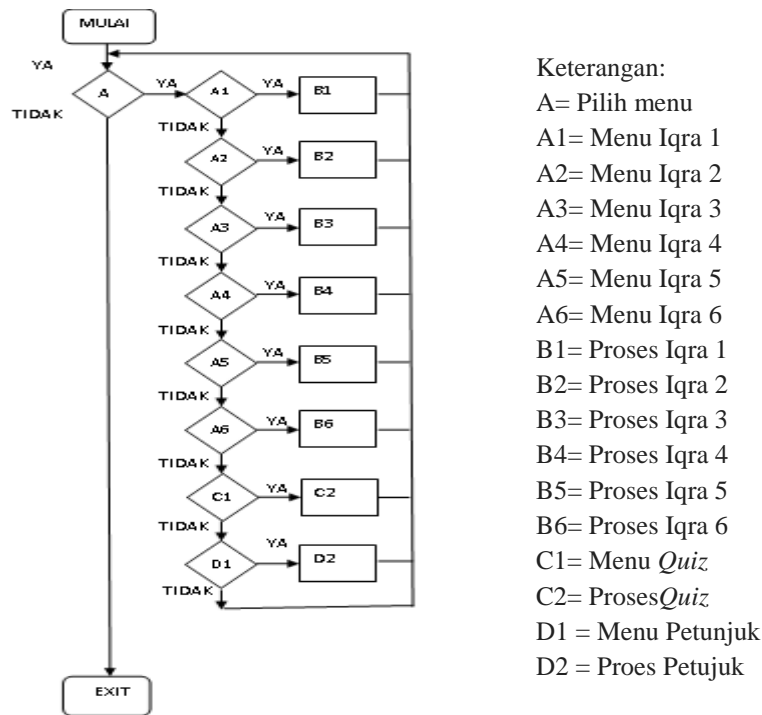


Gambar 1. Diagram alur penelitian

2.2 Perancangan Aplikasi

2.2.1 Flowchart Aplikasi

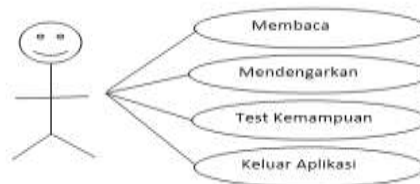
Flowchart ini menggambarkan alur desain aplikasi, baik dari segi tampilan dan desain program dan kode program dalam menjalankan fungsi-fungsi yang ada di dalam perancangan media pembelajaran ini. Alur program ini ada beberapa tombol yang memiliki nama dan fungsi program yang berbeda. Alur program perancangan media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar 2 .



Gambar 2. Flowchart Aplikasi

2.2.2 Diagram Aktivitas

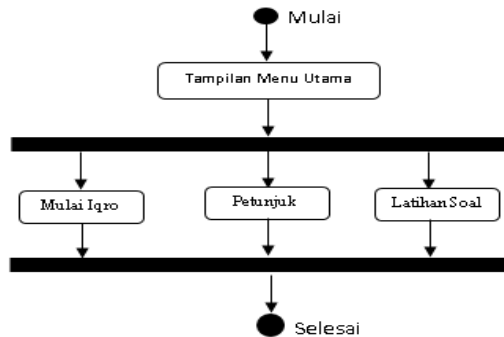
Diagram Aktivitas menggambarkan ilustrasi berbagai kegiatan yang dilakukan oleh pengguna media pembelajaran ini. Diagram aktivitas ini memperlihatkan aktivitas-aktivitas pengguna perancangan media ini, diantaranya bisa membaca dan mendengarkan tiap huruf ditekan di halaman iqro. Bisa juga memilih tombol menu yang didalamnya ada tombol menu iqro 1 sampai iqro 6 dan tombol *quiz*. Pilihan tersebut jika dipilih mempunyai masing-masing isi halaman yang berbeda. Dikarenakan tiap halaman iqro mempunyai bacaan dan suara yang berbeda. Pada tombol menu *quiz* untuk menguji pengguna setelah membaca. Aktivitas dari pengguna bisa diakhiri dengan menekan tombol kembali pada *smartphone*. Alur program bisa dilihat pada gambar 3.



Gambar3. Use case diagram user

2.2.3 Diagram Activity

Activity dari perancangan media pembelajaran iqro bagi anak sekolah dasar berbasis android dapat dilihat pada diagram activity gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram Aplikasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media pembelajaran iqro bagi anak sekolah dasar berbasis android adalah perancangan media pembelajaran yang menampilkan dan menjelaskan cara belajar yang efektif dalam membaca dan mengenali huruf-huruf hijaiyah dengan baik yang dilengkapi juga dengan latihan soal tiap iqro. Perancangan media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *software* android studio yang bisa digunakan laptop atau PC. Aplikasi tersebut dibuat menggunakan *software* Android Studio yang bisa digunakan pada laptop atau PC. *Software* ini didukung oleh Android SDK (Android Software Development Kit) dan JDK (Java Development Kit) yang tersedia di berbagai *platform* Solaris, Linux, Windows dan Mac OS, baik 32 bit dan 64 bit. Format suara yang dipakai dalam audio aplikasi ini yaitu Ogg dan Ogg Vorbis karena memiliki kelebihan kapasitas rendah dan menghemat memori. *Software* Bluestacks digunakan sebagai media pengujian aplikasi di android, untuk mengetahui bisa berjalan dan berfungsi dengan baik atau tidak. Perancangan media pembelajaran ini dapat diinstall dan dijalankan pada *smartphone* android dengan sistem operasi android 4.0.3 (Ice Cream Sandwich) keatas

3.1 Hasil Aplikasi

Hasil yang telah dicapai oleh peneliti adalah sebuah aplikasi perancangan media pembelajaran iqro bagi anak sekolah dasar berbasis android. Berikut ini tampilan halaman menyanya.

3.1.1 Halaman Menu Utama Iqro

Halaman menu utama perancangan media pembelajaran ini adalah awal pengguna membuka dan menggunakan aplikasi. Halaman menu antara lain tombol iqro 1 untuk membaca halaman iqro 1, tombol iqro 2 untuk membaca halaman iqro 2, tombol iqro 3 untuk membaca halaman iqro 3, tombol iqro 4 untuk membaca halaman di iqro 4, tombol iqro 5 untuk membaca halaman iqro 5, tombol iqro 6 untuk membaca halaman iqro 6, dan tombol latihan soal untuk menguji setelah membaca iqro. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman utama aplikasi

3.1.2 Halaman Menu Cover Iqro

Halaman Menu *Cover Iqro* berfungsi untuk mengimplementasikan yang dibaca iqro yang akan dibaca. Halaman menu cover iqro bisa dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Menu Cover Iqro

3.1.3 Halaman Menu Membaca

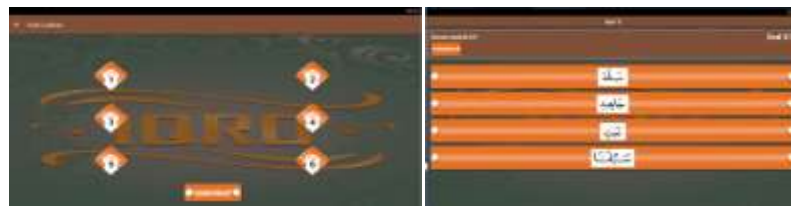
Halaman menu membaca iniberfungsi untuk membaca iqro yang disertai dengan suara. Ada juga tombol *back* untuk kembali halaman sebelumnya dan tombol *next* untuk lanjut ke halaman selanjutnya. Aturan tajwid diterapkan pada teks transkripsi ayat Al Qur'an yang dijadikan referensi penilaian (Fathoni 2014). Halaman menu membaca dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Utama Membaca Iqro

3.1.4 Halaman Menu Soal Latihan

Pada halaman menu soal latihan iniberfungsi untuk mengimplementasikan sesudah membaca iqro yang dibaca . Dalam menu soal latihan ini hanya untuk mencari jawaban yang benar dari suara yang di dengar dalam soal. Soalnya tiap-tiap iqro ada soalnya tersendiri. Halaman menu soal latihan bisa dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Menu Soal Latihan

3.2 Hasil Pengujian Penelitian

3.2.1 Pengujian Black Box

Black Box merupakan salah satu contoh pengujian yang berguna untuk mengetahui semua fungsi apakah berjalan baik tidaknya dengan menggunakan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan Rouf (2012). Berikut data hasil uji dengan black box dari perancangan media pembelajaran iqro bagi anak sekolah dasar berbasis android. Hasil uji black box dari perancangan media pembelajaran ini bisa dilihat dari tabel 1 sampai tabel 5.

Tabel 1. Halaman Menu Utama Iqro

No	Yang di Uji	Input	Output	Kesimpulan
1	Iqro 1	Klik menu Iqro 4	Halaman menu membaca iqro 1	Tampil [√]
2	Iqro 2	Klik menu Iqro 2	Halaman menu membaca iqro 2	Tampil [√]
3	Iqro 3	Klik menu Iqro 3	Halaman menu membaca iqro 3	Tampil [√]
4	Iqro 4	Klik menu Iqro 4	Halaman menu membaca iqro 4	Tampil [√]
5	Iqro 5	Klik menu Iqro 5	Halaman menu membaca iqro 5	Tampil [√]
6	Iqro 6	Klik menu Iqro 6	Halaman menu membaca iqro 6	Tampil [√]
7	Soal Latihan	Klik Soal latihan	Halaman menu awal quiz	Tampil [√]

Tabel 2. Halaman Menu Cover Iqro

No	Yang di Uji	Input	Output	Kesimpulan
1	Tombol kembali	Klik tombol iqro	Kembali ke menu utama	Tampil [√]
2	Tombol cover iqro	Klik cover iqro	Menampilkan halaman iqro yang akan dibaca	Tampil [√]

Tabel 3. Menu Utama Membaca

No	Yang Diuji	Input	Output	Kesimpulan
1	Klik huruf dalam halaman iqro	Klik huruf dalam halaman menu iqro	Muncul suara sesuai dengan huruf yang di klik	Tampil [√]
2	Tombol next	Klik tombol menu next	Menampilkan ke halaman iqro selanjutnya yang mau dibaca	Tampil [√]
3	Tombol back	Klik tombol menu back	Menampilkan ke halaman iqro sebelum dibaca	Tampil [√]
4	Tombol Kembali	Klik tombol kembali	Kembali ke halaman utama	Tampil [√]

Tabel 4. Menu Soal Latihan

No	Yang di Uji	Input	Output	Kesimpulan
1	Klik latihan iqro 1	Klik tombol latihan iqro 1	Menampilkan halaman soal iqro 1	Tampil [√]
2	Klik latihan iqro 2	Klik tombol latihan iqro 2	Menampilkan halaman soal iqro 2	Tampil [√]
3	Klik latihan iqro 3	Klik tombol latihan iqro 3	Menampilkan halaman soal iqro 3	Tampil [√]
4	Klik latihan iqro 4	Klik tombol latihan iqro 4	Menampilkan halaman soal iqro 4	Tampil [√]
5	Klik latihan iqro 5	Klik tombol latihan iqro 5	Menampilkan halaman soal iqro 5	Tampil [√]
6	Klik latihan iqro 6	Klik tombol latihan iqro 6	Menampilkan halaman soal iqro 6	Tampil [√]
7	Klik nilai	Klik tombol nilai jawaban	Menampilkan nilai jawaban	Tampil [√]

No	Nama	Spesifikasi	Kesimpulan
1	Coopad Note 3	RAM 3 GB, ROM 16 GB, OS V 4.4	Aplikasi dapat dibukakan berjalan dengan baik
2	Samsung Galaxy Core Duos	RAM 1 GB, ROM 16GB, OS V4.1	Aplikasi dapat dibuka dan berjalan dengan baik
3	Xiomi Redmi Note 2 Prime	RAM 2 GB, ROM 32 GB, OS V5.0.2	Aplikasi dapat dibuka dan berjalan dengan baik

Hasil prosentase interpretasi diperoleh dari data kuisioner responden dengan menghitung setiap jumlah responden disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan jumlah seluruh responden yang dijumlahkan. Kemudian semua jumlah pernyataan dikalikan 100% atau menggunakan rumus :

Keterangan :

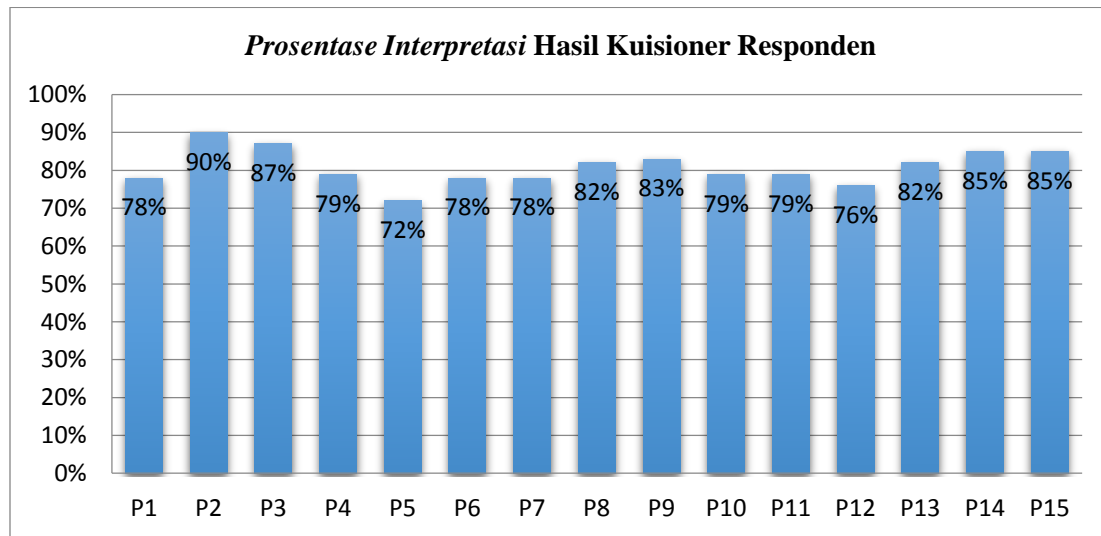
Berikut ini hasil perhitungan prosentase responden terdapat pada tabel di berikut ini :

PERNYATAAN (P)	TIDAK BAIK (1)	KURANG BAIK (2)	BAIK (3)	BAIK (4)	A	P : a/b x 100%
P1	0	1	18	4	72	78%
P2	0	2	5	16	83	90%
P3	0	1	10	12	80	87%
P4	0	1	17	5	73	79%
P5	2	5	10	6	66	72%
P6	2	2	10	9	72	78%
P7	0	2	16	5	72	78%
P8	0	1	15	7	75	82%
P9	0	4	8	11	76	83%
P10	0	2	15	6	73	79%
P11	0	4	11	8	73	79%
P12	0	5	12	6	70	76%
P13	0	2	13	8	75	82%
P14	0	2	10	11	78	85%
P15	0	1	12	10	78	85%

Keterangan :

nilai b = 92

Prosentase interpretasi kuisioner responden dari siswa kelas 4 ssekolah dasar negeri 02 trosemi terdapat pada gambar seperti berikut :



Gambar 9. Grafik *Prosentase Interpretasi* hasil kuisioner responden

P1 : Kesesuaian warna dan desaian latar belakang

P2 : Ukuran huruf hijaiyah

P3 : Ketepatan letak huruf hijaiyah

P4 : Pemilihan huruf hijaiyah

P5 : Kesesuaian huruf hijaiyah

P6 : Kesesuaian warna tombol

P7 : Kesesuaian bentuk tombol

P8 : Fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan

P9 : Tampilan Iqro

P10 : Suara huruf hijaiyah dalam aplikasi ini

P11 : Penyampaian materi pembelajaran

P12 : Kemudahan dalam pengoperasian aplikasi ini

P13 : Kenyamanan dalam penggunaan dalam aplikasi ini

P14 : Kesesuaian materi *quiz* dengan materi yang diajarkan

P15 : Kesesuaian jumlah *quiz*

Prosentase interpretasi kuisioner digunakan sebagai alat untuk mengukur baik atau tidaknya aplikasi ini. Pernyataan-pernyataan yang didalam kuisioner, siswa-siswi dapat mengukur dan menilai layak tidaknya aplikasi ini. Berikut hasil keterangan prosentase intersprestasi kuisioner :

- a. Pernyataan 1 (P1) tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 78%, dengan demikian siswa mennyatakan desain dan warna background sesuai dan menarik.

- b. Pernyataan 2 (P2) tersebut menghasilkan dalam prosentase interpretasi 90%, dengan demikian siswa dalam menyatakan ukuran huruf hijaiyah sangat mudah dipahami.
- c. Pernyataan 3 (P2) tersebut akan menghasilkan dalam prosentase interpretasi 87%, dengan demikian siswa menyatakan letak posisi huruf jelas dipahami.
- d. Pernyataan 4 (P4) tersebut akan menghasilkan dalam prosentase interpretasi 79%, dengan demikian siswa menyatakan pemilihan huruf hijaiyah mudah dipahami.
- e. Pernyataan 5 (P5) tersebut akan menghasilkan prosentase interpretasi 72%, dengan demikian siswa menyatakan ukuran tombol jelas dan dipahami.
- f. Pernyataan 6 (P6) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 78%, dengan demikian siswa menyatakan warna tombol jelas dan mudah dipahami.
- g. Pernyataan 7 (P7) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 78%, dengan demikian siswa menyatakan bentuk tombol sudah jelas dan udah dipahami.
- h. Pernyataan 8 (P8) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 82%, dengan demikian siswa menyatakan fungsi tombol berfungsi dan jelas.
- i. Pernyataan 9 (P9) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 83%, dengan demikian siswa menyatakan tampilan iqro mudah dipahami dalam membaca.
- j. Pernyataan 10 (P10) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 79%, dengan demikian siswa menyatakan suara huruf hijaiyah jelas dalam membaca.
- k. Pernyataan 11 (P11) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 79%, dengan demikian siswa dapat menyatakan penyampaian materi pembelajaran mudah dipahami.
- l. Pernyataan 12 (P12) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 76%, dengan demikian siswa dapat menyatakan kemudahan mengoperasikan dengan baik.
- m. Pernyataan 13 (P13) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 82%, dengan demikian siswa dapat menyatakan penggunaan aplikasi dapat meningkatkan dalam membaca iqro.
- n. Pernyataan 14 (P14) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpretasi 85%, dengan demikian siswa dapat menyatakan kesesuaian materi dan quiz mudah di pahami dalam membaca iqro.

- o. Pernyataan 15 (P15) tersebut akan menyatakan dalam prosentase interpprestassi 85%, dengan demikian siswa dapat menyatakan jumlah quiz dapat meningkatkan minat dalam membaca iqro.

Berdasarkan hasil dari pengujian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran iqro bagi anak sekolah dasar berbasis android sebagai alat belajar yang efektif dan menarik siwa dan siswi dalam membaca dan mempelajari Al Qur'an yang benar. Perancangan mediapembelajaran ini dapat membantu dan mejadi salah satu cara siswa untuk lebih memahami materi tentang bagaimana belajar iqro dengan baik dan pengujiannya mendapatkan prosentase paling sedikit 72% siswa menyatakan kesesuaian huruf hijaiyah dengan prosentase paling banyak 90% siswa ukuran huruf hijaiyah. Sebelumnya.

4 PENUTUP

Berdasarkan uraian dari permasalahan dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Media Pembelajaran di lengkapi dengan gambar yang menarik karena gambar huruf hijaiyah bisa dipilih dan dapat menimbulkan suara.
2. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi *smartphone* sehingga menjadi lebih komunikatif dan interaktif.
3. Hasil pengujian *prosentase interprestasi* dengan menggunakan kuisoner dapat mengukur siswa dalam menilai audio, tampilan aplikasi, tombol menu, dan pemahaman membaca iqro 1 sampai iqro 6.
4. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengenai cara pengucapan huruf yang benar.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapa Budi Murtiyasa selaku dosen pembimbing. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang tidak pernah letih dalam mendoakan dan memotivasi dalam mengerjakan tugas akhir ini, dan tidak lupa kepada teman-teman kelas a dan semua pihak saya ucapkan banyak terimakasih. Serta tidak lupa

semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding SNATIF*, 13-20.
- Fathoni, Z., Lestari, D. P., & Maulidevi, N. U. (2015). Pengembangan Purwarupa Aplikasi Mobile untuk Pemeriksaan Bacaan dan Hafalan Ayat Al-Qur'an pada Sistem Operasi Android. *Jurnal Cybermatika*, 2(2).
- Ma, L., Gu, L., & Wang, J. (2014). Research and development of mobile application for android platform. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9(4), 187-98.
- Rizky, R., Destya, S., & Prasetyo, I. A. (2016). PERANCANGAN RENCANA STRATEGIS PADA E-LEARNING PEMBELAJARAN AL-QUR'AN. *SEMNAS TEKNO MEDIA ONLINE*, 4(1), 2-5.
- Rouf, A. (2012). Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box Dan Black Box. *HIMSYATECH*, 8(1).
- Supriyono, H., Nur Saputra, A., Sudarmilah, E., & Darsono, R. (2014). Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis Android. *Jurnal Informatika (JIFO)*, 8(2), 907-920.